

Aprender Historia a partir del diseño de videojuegos: una experiencia con la herramienta RPG Playground

Learning History by designing videogames: an experience using the RPG Playground game editor

Rodríguez, Jeremías Daniel; Deshayes, Máximo

Jeremías Daniel Rodríguez *

rodriguez.jeremiasd@gmail.com

Universidad del Salvador (USAL), Argentina

Máximo Deshayes *

maxidesq@gmail.com

Universidad Nacional del Litoral (UNL), Argentina

Itinerarios educativos

Universidad Nacional del Litoral, Argentina

ISSN: 1850-3853

ISSN-e: 2362-5554

Periodicidad: Semestral

núm. 16, e0030, 2022

revistadelindi@fhuc.unl.edu.ar

Recepción: 15 Marzo 2022

Aprobación: 20 Mayo 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/582/5823319011/>

DOI: <https://doi.org/10.14409/ie.2022.16.e0030>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen: El presente trabajo se propone compartir la propuesta y balance de una experiencia innovadora que se llevó a cabo en el cuarto año del Instituto Privado del Club Atlético Estudiantes D-170 (Paraná, Entre Ríos). Teniendo en cuenta la relación que tienen los alumnos con los videojuegos, la experiencia se centró en que los estudiantes en distintos grupos produzcan juegos electrónicos sobre la Revolución rusa de 1917 a través de la herramienta RPG Playground. Dicha herramienta permite la posibilidad de crear juegos de rol sin conocimientos de programación previos. La aplicación incluye un conjunto de elementos prefabricados como gráficos, mapas, personajes y efectos de sonido que pueden ser utilizados para la creación de juegos electrónicos.

Palabras clave: videojuegos, aprendizaje motivacional, Revolución rusa, RPG Playground.

Abstract: *This paper aims to share the proposal of an innovative practice and the assessment of the resulting experience. The practice was applied in the fourth grade of a private secondary school in Paraná, Entre Ríos, Argentina. Bearing in mind the students' fondness for videogames, they were requested to produce electronic games about the Russian Revolution of 1917 using the RPG Playground game editor. This tool allows creating role-playing games without previous programming knowledge. The application includes a set of pre-made elements such as graphics, maps, characters, and sound effects that can be used for the creation of electronic games.*

Keywords: *videogames, motivational learning, Russian Revolution, RPG Playground.*

NOTAS DE AUTOR

* Jeremías Daniel Rodríguez es profesor de Historia otorgado por la Facultad de Humanidades y Ciencias, Universidad Nacional del Litoral. Diplomado en Estudios Irlandeses por la Universidad del Salvador (USAL).

* Máximo Deshayes es profesor de Historia otorgado por la Facultad de Humanidades y Ciencias, Universidad Nacional del Litoral. Diplomado en Enseñanza en Ciencias Sociales con especialización en Historia y Constructivismo por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

INTRODUCCIÓN

En la coyuntura actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han generado nuevas prácticas y formas de relacionarse. En este sentido, los estudiantes que hoy habitan nuestras aulas construyen parte de sus identidades culturales y trayectorias a partir del uso de las TIC. En palabras de Daniel Levy:

La gran difusión de las tecnologías digitales caracteriza la época. Si bien no todos los jóvenes disponen de estas herramientas ni despliegan las mismas habilidades, todos se encuentran afectados o inmersos en estos fenómenos (...) estos cambios, con estas nuevas tecnologías que se incorporan a nuestra vida cotidiana, han impactado en las sociedades, en las instituciones y en las subjetividades. (2016:70)

Teniendo en cuenta el escenario anteriormente descrito, el presente artículo pretende socializar una experiencia educativa realizada de manera conjunta entre los espacios de Historia y Tecnología, llevado a cabo en el Instituto Privado del Club Atlético Estudiantes D-170, una escuela de nivel medio ubicada en la ciudad de Paraná, provincia de Entre Ríos, en el cual se empleó la tecnología como medio (y no como fin) para favorecer la comprensión de los contenidos disciplinares de la asignatura Historia, el trabajo colaborativo y la construcción de sujetos críticos.

Como señala Mariana Maggio «las tecnologías de la información y la comunicación, entramadas con la cultura y el conocimiento, generan hoy más que nunca posibilidades ricas y diversas para la enseñanza poderosa. Enseñar aprovechando esas enormes oportunidades implica pensar, especialmente, en su sentido didáctico» (2016:65). En otras palabras, la inclusión de las TIC en la experiencia educativa a compartir intentó ser de carácter genuino para dar lugar a un aprendizaje significativo en los estudiantes. La misma se centró en que los alumnos en distintos grupos produzcan videojuegos sobre la Revolución rusa de 1917 a través de la aplicación RPG Playground.

Antes de dar cuenta del desarrollo de la propuesta, se pasará a realizar una serie de apreciaciones generales. En primer lugar, la gran mayoría de los jóvenes presentan cercanía y afinidad con los juegos electrónicos:

Un párrafo aparte merecen los videojuegos, que captan gran cantidad de horas de los jóvenes en las pantallas (...) Los espacios físicos y públicos donde acontecían los juegos las veredas las plazas, los clubes, los patios fueron abandonándose a los interiores (...) Los juegos han revolucionado los espacios y los tiempos lúdicos (Levy, 2016:91).

En este marco, se aprovechó la relación que tienen los alumnos con estos medios, para generar una experiencia educativa significativa. ¿Por qué significativa? Bueno, la propuesta de elaborar un juego RPG (Role Playing Game) sobre la Revolución rusa es innovadora porque los estudiantes aprenden sobre un proceso histórico en particular mientras crean el juego haciendo uso a su vez de una plataforma que no fue concebida con fines educativos, sino para el mero entretenimiento. En este sentido, se trata de una experiencia educativa impulsada por lo que se denomina «gamificación», un concepto que alude, en palabras de Ibagón, a «procesos de enseñanza-aprendizaje que, a través del uso de videojuegos cuya naturaleza y objetivo central es el entretenimiento, logran atraer estudiantes a través de su estética, promoviendo un aprendizaje activo basado en la resolución de problemas» (2018:127-128).

Ahora bien, el uso de los videojuegos no debe emplearse como una excusa para captar la atención del estudiantado. Los mismos presentan un gran potencial para enseñar diversos contenidos por lo cual no deben ser recursos menospreciados. El acto de jugar videojuegos implica poner de manifiesto diversas habilidades y competencias, al tener que leer la dinámica de los juegos y tomar decisiones durante el desarrollo de los mismos. Además, presentan una cualidad simbólica: permiten ampliar los modos de representación. Estos permiten hacer visibles relaciones complejas a partir de la combinación de diversos materiales (visuales, sonoros, etc.) contribuyendo a la comprensión de distintas situaciones: en nuestro caso, la oportunidad de acercarse a determinados procesos históricos. «Hace tiempo que sabemos que multiplicar los modos de representación habilita distintas “puertas de entrada” (Gardner, 1993) por la que los alumnos acceden, según sus diferentes estilos cognitivos, a comprensiones más profundas» (BAS; D’ostuni; Rigesti y Bonfanti,

2014:3). Por lo tanto, los juegos electrónicos pueden actuar como un elemento motivacional para los estudiantes, siempre y cuando se encuentren enmarcados en una propuesta de enseñanza, para poder potenciar los procesos de aprendizaje.

Uno de los principales objetivos fue que los alumnos se transformen en productores, intentando superar la pervivencia de ciertas prácticas educativas tradicionales, en las cuales, el proceso de enseñanza–aprendizaje de la Historia se circunscribe a la mera transmisión de información por parte del docente, requiriendo un trabajo memorístico y repetitivo por parte de los estudiantes. En este sentido, «se asocia su enseñanza con contenidos puramente anecdóticos o con los nombres de ríos, reyes y batallas, así como de fechas y datos correctos» (Carretero, 2016:169). En línea con el planteo de Valverde (2010), los alumnos consideran que para estudiar Historia solo se requiere utilizar la memoria, desestimando el empleo de la comprensión o la reflexión, capacidades cognitivas que nos permiten profundizar en la complejidad de un determinado proceso histórico. Para superar este obstáculo, el autor propone apelar a la simulación educativa entendiendo esta como el aprendizaje por medio de la interacción con modelos basados en fenómenos o actividades reales, una herramienta fundamental para el desarrollo de un pensamiento complejo en el aprendizaje de la Historia básicamente por dos razones:

En primer lugar, una simulación es adecuada para favorecer la comprensión de ideas y conceptos abstractos, así como para el aprendizaje de estrategias o la adquisición de una visión global de una realidad (...). En segundo lugar, las simulaciones son idóneas para manipular y modificar, según las necesidades educativas del momento, las variables espacio temporales. En una simulación se puede jugar con el tiempo y el espacio (Valverde, 2010:85)

Los juegos de simulación histórica no se caracterizan por ser simples, es decir, no son pasatiempos y desarrollados como un mero pasatiempo, sino que «exigen jugadores que dominen datos geográficos, manejen con fluidez conceptos históricos y comprendan las relaciones entre sistemas geográficos, políticos, económicos e históricos» (Valverde, 2010:87).

Por consiguiente, la presente experiencia educativa a describir, intentó desplegar una estrategia para potenciar la enseñanza de la Historia y el aprendizaje de la misma, favoreciendo las actividades creativas de los estudiantes con el objeto de evitar la mera repetición de la información, y contribuir a la comprensión de un proceso histórico en particular (la Revolución rusa) atendiendo a la estructura de la sociedad, las relaciones sociales, la conflictividad entre los distintos sectores sociales, los proyectos en pugna, superando una historiografía centrada únicamente en el estado y los grandes héroes:

El mayor de los desafíos a los que han de hacer frente los historiadores de comienzos del siglo XXI es, justamente, el de superar el viejo esquema tradicional que tenía como protagonistas esenciales a los grupos dominantes —políticos, económicos y culturales— de las sociedades desarrolladas y dejaba al margen de la historia a los pueblos y grupos subalternos, incluida la inmensa mayoría de las mujeres. (Fontana, 2004:19).

UNA APROXIMACIÓN A LA PROPUESTA

La propuesta consistió en la producción de un *Role Playing Game* (RPG) sobre la Revolución rusa de 1917 a partir de una plataforma denominada RPG Playground que permite el desarrollo de videojuegos educativos en 32 bits sin la necesidad de contar con conocimientos avanzados de programación. El juego de rol es un género originado de los juegos de mesa o sobremesa donde los participantes cuentan con la posibilidad de controlar las acciones de un personaje determinado inmerso en un mundo de fantasía repleto de obstáculos a sortear.

El software de diseño RPG Playground que se utilizó para el desarrollo del videojuego es una herramienta innovadora porque integra un conjunto de elementos prefabricados como gráficos, mapas, personajes, y efectos de sonido que pueden ser utilizados para la creación de múltiples escenarios de manera sencilla. Pero además permite generar nuevos materiales gráficos y sonoros para lograr una mayor personalización

y configurar los distintos elementos que componen el juego a partir de la utilización de comandos de programación. Por esta razón, es de fundamental importancia seguir una serie de pasos para el diseño y producción del proyecto final.

La propuesta de enseñanza está diseñada para trabajar con estudiantes de un 5° Año pertenecientes a una institución privada de nivel medio ubicada en la ciudad de Paraná, provincia de Entre Ríos. En líneas generales, el curso es bastante homogéneo, la mayoría presta atención a las explicaciones brindadas por el docente, participa activamente y realiza las tareas individuales o trabajos grupales asignados desempeñándose con fluidez a través de las distintas plataformas disponibles.

PROCEDIMIENTO

Definición del diseño del juego

La propuesta intenta atender a uno de los contenidos de la materia Historia de cuarto año de la escuela secundaria establecido en el Diseño Curricular de la provincia de Entre Ríos: el proceso revolucionario ruso de 1917.

En primer lugar, cabe señalar, que la propuesta de enseñanza se orientó a partir del modelo de Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido (TPACK por sus siglas en inglés) que proponen Koehler, Mishra y Cain para incluir el uso de las TICS de manera significativa en el ámbito educativo: «Esto es, para poder enseñar integrando tecnología es preciso contar con conocimientos disciplinares, conocimientos pedagógicos y conocimientos tecnológicos, así como sus interacciones e intersecciones» (Libedinsky, 2016:50). Desde esta perspectiva, una cuestión fundamental es la formación docente vinculada al manejo de las tecnologías de la información y la comunicación a fin de identificar las potencialidades de las distintas herramientas disponibles para poder sacar provecho de las mismas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Teniendo en cuenta este modelo, surge la presente propuesta didáctica.

Principales objetivos a cumplir por los estudiantes:

- Identificar las características de la sociedad rusa previa a la Revolución rusa de 1917, las causas y consecuencias de dicho proceso.
- Distinguir los distintos sectores sociales, atendiendo a sus relaciones.
- Reconocer las múltiples transformaciones que provocó la Revolución rusa.
- Comprender el «socialismo real» como una experiencia de organización social e histórica específica distinta del capitalismo.
- Realizar vinculaciones pasado–presente.

Principales objetivos a cumplir por los docentes:

- Promover el uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Fomentar el trabajo colaborativo, la discusión y el intercambio.

Antes de comenzar a trabajar los estudiantes debían familiarizarse con la herramienta. Para esto, se dedicaron una serie de encuentros a la explicación del funcionamiento de la aplicación RPG Playground: cómo crear un perfil de usuario, cómo navegar dentro de la interfaz entre las distintas secciones de la plataforma, cómo iniciar el desarrollo de un juego, etc.

Creación del prototipo del juego

En un primer momento, se les solicitó a los estudiantes que diseñaran el bosquejo de un videojuego sobre la Revolución rusa. En dicha proyección debían incluir posibles escenarios, guiones, características y acciones de los personajes, objetos, sonidos, etc. Se estableció de manera consensuada ciertos aspectos que no podían faltar en el desarrollo del juego. Es pertinente aclarar que esto no consistió en un límite al momento de diseñar el videojuego, sino que simplemente se especificaron ciertas cuestiones mínimas que debía incluir el producto final:

- Mapas (distintos escenarios como: zonas rurales, áreas urbanas, fábricas, el Palacio de Invierno, Duma, campos de batallas, etc.).
- Personajes (campesinos, obreros, burgueses, intelectuales, Zar Nicolas II, Vladimir Lenín, Yuli Márto, Aleksandr Kérenski, etc.).
- Distintas animaciones que den cuenta de diversas situaciones históricas: el fuerte carácter represivo del zarismo y del atraso ruso en términos económicos y políticos comparado con otros países europeos como Gran Bretaña, Alemania y Francia (la lenta salida del feudalismo y por otro lado, la no existencia de partidos políticos legales ni un parlamento central hasta 1905); la organización de la oposición política y sus distintas expresiones (bolcheviques, mencheviques, populismo, etc.); las condiciones de vida de los sectores dominantes, de los obreros y de los campesinos; la creciente conflictividad social a partir de la Primera Guerra Mundial, entre otras escenas.

Para el desarrollo de la propuesta se dedicaron tres clases para el diseño de mapas y escenarios del videojuego, dos clases para la creación de los personajes principales, y otras cuatro clases en donde se trabajaron distintas facetas que ofrece el software (animaciones; batallas; sonidos, etc.). Vale aclarar que, los aspectos teóricos de la Revolución rusa fueron trabajados de manera previa a la concreción de la presente propuesta y que todo el material producido quedó a disposición de los estudiantes para consulta.

Desarrollo del juego de rol con RPG Playground

Una vez superada la primera etapa que consistió en la elaboración del bosquejo, se propuso que los estudiantes conformarán grupos (máximo cuatro integrantes) y crearán un perfil colaborativo en RPG Playground por medio del cual cada integrante pudiera acceder para comenzar a trabajar en el desarrollo del juego. Así, a modo de primer paso, se comenzó con el diseño del mapa.

Aunque la interfaz de RPG Playground se encuentra completamente en idioma inglés, es muy intuitiva lo que posibilita que los estudiantes se familiaricen rápidamente con las distintas secciones y elementos que posee la plataforma sin necesidad de manejar el idioma. Dicha interfaz se divide en cinco pestañas:

- NEWS: aquí se dan a conocer toda clase de novedades vinculadas con la incorporación de nuevas herramientas de desarrollo o nuevos juegos creados. Pero también se brinda un apartado para realizar consultas.
- MAKE: en esta pestaña se encuentra el juego que estamos desarrollando. Los estudiantes pueden editar el videojuego cuantas veces lo deseen e ir guardando los avances.
- PLAY: reúne todos los juegos creados hasta el momento divididos en cinco categorías: latest «los últimos o más recientes», trending «tendencias», popular «populares», most played «más jugados», educational «educacionales». Los estudiantes tienen la opción de liberar el juego una vez terminado (condición de «público»), para que los otros usuarios puedan jugar, o mantenerlos ocultos de forma permanente o hasta finalizar su desarrollo (condición de «privado»).

- PROFILE: datos vinculados al perfil de usuarios que se pueden modificar.
- MORE: en esta pestaña, subdividida en seis categorías más, contamos con una guía de ayuda diseñada en función de las preguntas más frecuentes y también podemos acceder a foros de discusión donde interactuar con otros participantes, entre otras opciones.

Los estudiantes fueron dando forma a los distintos escenarios. Para esto, resultó fundamental trabajar con imágenes del periodo histórico abordado, particularmente fotografías o retratos de Rusia a principios del siglo XX y de la Primera Guerra Mundial. Por supuesto, los numerosos films vinculados con esta época también contribuyeron de antemano a alimentar la imaginación de los estudiantes. En este sentido, las trincheras fue uno de los elementos que los alumnos más asociaban con el conflicto bélico.

Una vez terminada la etapa de diseño del mapa, se dio comienzo a la segunda etapa de desarrollo vinculada a la creación de los diferentes personajes con quienes luego el protagonista del videojuego tendría que interactuar para poder ir avanzando. En la plataforma, el personaje principal se lo denomina Hero «Héroe». Se puede modificar pero no eliminar. Solo es posible añadir o eliminar a los personajes secundarios.

Por último, tuvo lugar la instancia de programación. Los estudiantes debían aprender los conceptos básicos de programación: el manejo de variables, el funcionamiento de una serie de comandos (If, If...else, etc.), etc. Aunque los mismos están preestablecidos, y se los puede añadir con solo un clic, es necesario conocer cómo se estructuran y cuál es la lógica de funcionamiento de los mismos. De esta forma, los distintos elementos que componen los escenarios, así como los personajes, podrán ejecutar diversas acciones.

En un principio, la incorporación de un nuevo lenguaje de programación representó todo un desafío para los alumnos, pero la práctica permanente permitió superar los obstáculos. No obstante, se evidenció que determinados estudiantes demostraron mayor velocidad de comprensión y esto repercutió en el desarrollo grupal del juego en lo que refiere a la división de tareas. Desde un comienzo se buscó fomentar el trabajo colaborativo, por lo tanto, algunos integrantes decidieron enfocarse en el diseño de los mapas y otros en las líneas de código.

Presentación del proyecto final

En la última clase los distintos grupos debían presentar su videojuego a los demás estudiantes dando cuenta de todo el proceso realizado. Explicaron las decisiones que tomaron para el desarrollo del juego y comunicaron lo aprendido, realizando un proceso de metacognición. Se propuso una instancia de preguntas y respuestas entre los pares y a su vez, se les realizaron preguntas puntuales vinculadas con los procesos históricos trabajados para evaluar el manejo de determinados conceptos claves.

Para graficar lo anteriormente expuesto, en la imagen adjuntada a continuación se puede apreciar las representaciones de las condiciones de vida de los sectores subalternos en las áreas rurales en la coyuntura previa al proceso revolucionario ruso, que realizó un grupo de alumnos.



FIGURA 1.

En el mundo rural prevalecían las técnicas de explotación rudimentarias y las condiciones de vida de la mayoría de las familias campesinas eran muy precarias

CONSIDERACIONES FINALES

Para concluir, compartiremos algunas reflexiones en relación a la puesta en práctica de la propuesta didáctica comentada anteriormente.

En principio, hay que destacar la valoración positiva que hicieron los estudiantes en cuanto a la propuesta de creación de videojuegos. Esta cuestión no solo se evidenció en las palabras de muchos alumnos, sino que también se pudo ver reflejado en aquellos estudiantes que no tenían una participación frecuente en la materia. De esta manera, la propuesta de trabajo logró atraer la atención de los mismos, constituyendo una experiencia educativa significativa.

Además, los estudiantes tuvieron un papel activo en la elaboración del videojuego: fueron quienes tomaron las decisiones acerca de qué elementos incluir en el mismo. Los resultados finales mostraron productos con una contextualización histórica bastante lograda, notándose una comprensión de los principales aspectos del proceso revolucionario ruso de 1917, destacándose los intereses de los distintos sectores políticos en el proceso histórico.

A pesar de las virtudes anteriormente resaltadas, cabe señalar que la propuesta presenta ciertas limitaciones y dificultades. Una de ellas, está dada por el propio motor de desarrollo de videojuego seleccionado, RPG PlayGround. Si bien el mismo presenta la potencialidad de ser sencillo de utilizar, los juegos posibles de diseñar se recortan a los modelos preestablecidos por el programa, limitando las capacidades creativas de los estudiantes a ciertas pautas fijadas por la aplicación. Por otro lado, otra de las dificultades en la puesta en práctica de la experiencia educativa estuvo dada por la falta de equipamiento adecuado por parte de la institución que soportara los requerimientos técnicos requeridos por el software RPG PlayGround. Dicha dificultad pudo ser resuelta a partir del uso de notebooks exteriores al establecimiento educativo.

Finalmente, consideramos que la experiencia descrita forma parte de una innovación didáctica emergente, entendiendo por estas:

propuestas de enseñanza generadas por docentes de aula, caracterizadas por la ruptura y oposición con prácticas vigentes consolidadas, profundamente ensambladas con el contenido curricular disciplinar, que recuperan tradiciones y antecedentes, que atienden tanto a los intereses culturales de los docentes que las diseñan y lideran, como a los intereses culturales de los estudiantes, y que se implementan en un contexto, en un lugar y en un tiempo determinado. (Libedinsky 2016:57).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bas, N.; D'ostuni, R.; Bonfanti, A. (2014).** Animar la Historia. Una producción audiovisual de los quintos grados de la Escuela Primaria de la UNL. *XV Jornadas Nacionales y IV Internacionales de Enseñanza de la Historia*. APEHUN. Recuperado de http://www.fhuc.unl.edu.ar/materiales_congresos/CD_ensenanza_historia_2014/pdf/nucleo_3/bas_dostuni_rigesti_bonfanti.pdf
- Berrocso Valverde, J. (2010).** Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, (9).
- Carretero, M. (2016).** *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Paidós
- Fontana, J. (2003).** ¿Qué historia enseñar?. *Clio & Asociados* (7), 15-26. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.10297/pr.10297.pdf
- Gardner, H. (1993).** La mente no escolarizada. Buenos Aires: Paidós
- Levy, D. (2016).** Subjetividades en la era digital. Korinfeld, D.; Levy, D. y Rascovan, S. *Entre adolescentes y adultos en la escuela. Puntuaciones de época* (pp. 69–97). Buenos Aires: Paidós.
- Libedinsky, M. (2016).** *La innovación educativa en la era digital*. Buenos Aires: Paidós
- Ibagón, N. (2018).** Videojuegos y enseñanza–aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y Ciudad*, (35), pp.127–128.
- Maggio, M. (2016).** *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.